

一年などがあるほか、ジャレコブランドのTVゲームも多い。しかし九六年以降はTVゲームから離れ、エレメカゲーム機の開発に移行していた。すでに業務を停止しているが、ゲーム場経営部門は別会社で残すという話もある。連絡がつかないため、正確なところは分からない。

予想を下方修正

テクモ、中間期の

テクモ(本社東京、代表取締役社長 八木 隆一郎)は、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は四十八億五千五百万円、経常利益は二億四千九百万円、中間利益は一億七千万円(二億四千九百万円)と予想されている。

これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

三井グリーン、中間決算 全体に低調

12月通期予想を下方修正

三井グリーンランド(本社熊本県荒尾市、代表取締役社長 三井 隆一)は、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

コナミ子会社の

KCE大阪公開

家庭用ソフト開発会社

コナミの子会社で家庭用ゲームソフト開発の株式会社KCE(本社大阪、代表取締役社長 小川 正)は、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

セガ社「横浜J.P」

ヒロミ演出で内容刷新

アメリカンスポーツをテーマに実体験

セガ・エンタープライゼス(本社東京、代表取締役社長 中村 雅也)は、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取



ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機

「ナンジャタウン」に 4百万人目入場

夏休みシーズンも人気

ナムコ(本社東京、代表取締役社長 中村 雅也)は、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取



ナンジャタウン入場400万人目の家族(中央)と同園スタッフら

特許・実用新案 出願公告 公開 (八月十五日) 特許庁で登録された特許・実用新案と、特許出願公告の公開。公開された特許・実用新案は、ゲーム機に関するものが多い。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取



H・ファクトリーでスケボーの技を見せるヒロミ(上)と展示バイク



ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

例年どおり計画

千葉県協、通常総会

副会長など選任

理事会廃止し、全体会に

千葉県アマチュアズメン(本社千葉、代表取締役社長 中村 雅也)は、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

「ゲームマシン」のウェブサイト
<http://www.ampress.co.jp/>
ニュースリリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

ヒロミとセガ社「横浜J.P」のゲーム機。ヒロミは、八月三十一日、九月半期の業績予想を下方修正した。修正後の予想は、売上高は三億五千九百万円、経常利益は九百万円、中間利益は三百万円(九百万円)と予想されている。これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・ライヴ2」を九月末までに発売する予定だったことが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内で新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム」の国内出荷が当分の見込みを下回っている。またゲーム機取

十三日、ロサンゼルス

AMショー追加出展

出展申し込みは変則続き

双葉社から6月発行に

この本は、TVゲーム

めて業者は、不安と期待から三年以下の懲役にと

「イン革命」のう
(現金収支

の懲役と厳しくなった。

家庭用中古ゲームソフトの販売を、メーカー側が「映画の著作物」に特有の「頒布権」を根拠にして差し止めようとしたのに対して、中古ソフト販売業者が提起した訴訟に関する判決。原告は中古ソフト販売の値上げ、被告は働エ

ニックスで第 二審の東京地裁は五月二十七日、原告勝訴の判決を言い渡した。被告は六月八日に控訴している（本紙第590号参照）。

差止請求権のないことを確認するため中古ソフト販売業者が提起した訴訟に関する判決。原告は中古ソフト販売の御上昇、被告は御上降している（本紙第590号参照）。

全趣旨により認められる事実」

1 原告は、ゲームソフト等の玩具の販売等を業とする株式会社であり、被告は、コンピュータソフトウェアの企画、開発、製造、販売等を業とする株式会社である。

2 (1) 本件ゲームソフトは、いずれも家庭用テレビゲーム機「プレイステーション」用のソフトウェアであり、CD・ROMに収録

プレイヤーの操作に従って、主人公が仮想の地を旅し、様々な場面で敵と遭遇しこれと戦ったりと出会い交流を深めたりしながら、ストーリーが展開されている。内容のゲームである。

本件ゲームソフト二は、プレイヤーが音楽のリズムにあわせてコントローラを操作することによって、キャラクターを踊らせ、ダ

事実及び理由

第一 請求

第二 事案の概要

ン等を操作すると、これに従って CD・ROM に収録されたプログラムに基づき映像データ及び音声データが出力され、テレビ受像機の画面（CRTディスプレイ）上に映像が表示されるとともに、スピーカから音声が発せられる。このように映像・音声の内容は、コントローラの操作により決定されるため、同一のゲームソフトを使用しても、プレイヤーによるコントローラの具体的な操作に応じて、画面上に表示される具体的な映像やスピーカから発せられる音声の内容は、各回のプレイごとに異なるものとなる。

(3) 本件ゲームソフト一は、い

5 被告は、本件各ゲームソフトについて、これらが映画の著作物に該当し、頒布権を有する旨主張し、右頒布権に基づくものとして、原告に対し、本件各ゲームソフト中古品販売の中止を求めている。

二 争点

1 本件各ゲームソフトが、著作権法上の「映画の著作物」に当し、同法二六条一項の頒布権認められるか。

2 1 が認められる場合、本各ゲームソフトの複製物が著作物によりいったん適法に譲渡されれば、当該複製物については頒

双葉社から6月発行に

[illegible]

常習賭博など抑止目的で

新法として一組織的な常習賭博罪、賭博場の規制に關する法律（組織犯罪親和法）が八月十八日に公布され、六月以内に施行されることにした。組織的犯罪として常習賭博を行なつた場合の罰則は、刑法だけでなく三年以下の懲役にとどまらず、張國良罪は、遊技機で起訴する際の主な根拠となつてゐるの、組織犯罪として行なわれた合により厳しく処罰することに、その結果として遊技機賭博が減少することが期待される。少なくとも新法の考

まるが、法によると五年以下の懲役と厳しくなつた上、常習賭博で得た収益は没収されることになつた。

同様に刑法上の賭博場を開張図利を行なつた場合の罰則は、三カ月以上五年以下の懲役だが、組織犯罪として行なつた場合は、三カ月以上七年以下の懲役と厳しくなつた。

警察庁は八月十九日人事異動を発表。小林文生活安全局長が退任後任として八月二十六日で黒田正和暴力団対策部長が就任することになった。

黒田正和
 警察庁生活安全局長

日に
つた。

又生活安全局長が退任し、黒田正和氏（くらだ せいわ）氏は六九年三月に、黒田正和と暴力団対策法卒、警察庁入庁。部長が就任することにな

新宿三井ビル11階へ

事務所も移転

(株)ザップクリエイイト

た。

二〇

100

情報システム部・監査

二十六日」でした。

為には頒布権が及ばないか。

争点に関する当事者の主張

1 争点1について

(一) 被告の主張

(1) 本件各ゲームソフトは、以下に述べるとおり、著作権法二条三項に規定する映画の著作物である。

(1) 本件各ゲームソフトは、それぞれ前記一・二(3)記載のような内容を有するものであるが、このようなゲームの過程が動的に映像化され、かつこれにシンクロナイズされた音楽が再生されている、視覚的鑑賞性を生み出し出しているものであるから、映画の效果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されているといえる。

(2) 本件各ゲームソフトは、いずれも有体物であるCD・ROMに収録されているものであるが、これから映像及び音声を生じさせる技術的な仕組みは、CD・ROMに記憶されているプログラムにより、同じくCD・ROMに収められている映像データ及び音声データが抽出されて、テレビ受像機の画面(CRTディスプレイ)上の指定された位置に映像が順次表示されるとともに、音声効果を生じさせていくというものであるから、本件各ゲームソフトにおける視覚的表現は、CD・ROMという有体物に再生可能な状態で固定されているといえる。

(3) 本件各ゲームソフトは、最終的な完成物としての視覚的表現に向けて様々な分野の担当者として製作に参加した者の、それぞれの個性に応じた精神活動の成果であって、そこには、右各人の思想・感情が複合的に集積されている。

(4) したがって、本件各ゲームソフトは、「映画の效果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」に当たり、著作権法二条三項に規定する映画の著作物である。

(2) 著作権法二六条一項は、特定の限定を付さず、映画の著作物

めているから、本件各ゲームソフトが同法二条三項に規定する映画の著作物に当たる以上、同法二六条一項の頒布権が認められる。

(二) 原告の主張

(1) 著作権法二条三項に規定する「映画の著作物」に該当するためには、その前提として、思想又は感情を映画の效果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法を用いて創作的にされた表現が存在し、これが物に固定されていることが、必要である。そして、ここでいう表現とは、映画の著作物において最も重要かつ本質的な創作行為である編集行為を経て、多数の短い連続映像群から選択され、特定の組合せ及び順番により映し出される特定の連続映像群でなければならぬ。

ところが、本件各ゲームソフトの連続映像においては、どの連続映像がどのような組合せ及び順番で映し出されるかは、プレイヤーの操作によつて各プレイごとに変化するものであり、特定の組合せ及び順番の連続映像群を毎回のプレイにおいて再現することは不可能であるから、ゲーム著作者の思想又は感情の表現としての特定の連続映像群は存在しない。

右のとおり、本件各ゲームソフトにおいては、思想又は感情を映画の效果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法を用いて創作的にされた表現は存在せず、また、このような表現が物に固定されているということもできないから、本件各ゲームソフトは、著作権法二条三項に規定する「映画の著作物」に該当しない。

(2) また、著作権法が、一般の著作物については違法に複製された複製物の情を知つての頒布行為のみが著作権侵害を構成するものとしながら(一一三条一項二号)、映画の著作物に関しては著作権者に無限定頒布権を認めるかのような規定の仕方(二六条、二条一項一十九号)をしているのは、劇場用映画の特殊性、とりわけその配給制度の保護の要請が認められた

(文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約)の履行義務が重なるためである。すなわち、映画製作会社は、興行収益を見越して上映館を戦略的に決定するたために、上映用のプリント・フィルムを映画館経営者に貸し渡すにとどめ、上映期間が終わつたら貸し渡したプリント・フィルムを映画館製作会社に返却させたり、映画館製作会社の指示の下に次の映画館に引き継がせたりすることにより、映画を配給してきたものであるところ、このように劇場用映画フィルムを配給権という形で社会的な取引の実態があること、劇場用映画フィルムは経済的効用度が高く、一本のフィルムによつて多額の収益をあげることができることから、その行き先を指定する権利としての頒布権が認められたものである。また、同時に、映画の著作物の頒布権が立法化されたのは、ベルヌ条約の規定に従つた、日本における劇場用映画の配給権という商慣習の存在を前提として、配給権イコール二六条の頒布権という発想に基づいて、条約の要求する範囲を十分に検討することなく、条約の履行として頒布権が創設されたという経緯がある。

映画の著作物に限つて頒布権が認められた以上のような趣旨に照らして頒布権の範囲がどうあるべきかを実質的に解釈すれば、劇場用映画のような上映による収益を予定しておらず、複製物が多数複製されて造販売されてそれらが必要者たる公衆へ直接譲渡されることが予定されているものにまで頒布権を認定することは、それが著作物の流通を支配し、市場をコントロールすることをも可能とする強力な権利行使であることと、他の著作物についての著作権の保護範囲とと比較して均衡を失することになる。

したがって、本件各ゲームソフトにつき、著作権法二六条一項の頒布権を認めることはできない。

(三) 被告の再反論

規定、また、権利の集中化と保護期間の明確化により、劇場用映画の利用について専ら映画製作会社が右のような配給制度を通じて権利行使する上で、円滑な権利処理が行われることを企図して設けられたものといふことができる。

〔三〕ところで、「映画の著作物」たり得るためには、著作権法の定める著作物としての基本的要件を満たすこと、すなわち「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の分野に属するもの」（二条一項一号）であることを要する。

劇場用映画が著作物性の要件を満たすのは、カメラ・ワークの工夫、モンタージュあるいはカット等の手法、フィルム編集などの知的な活動を通じて、その構図等において創作的工夫に係る影像を作成し、これを選択して一定の順序で組み合わせ、音声をシンクロナイズすることによって、映画フィルムが作成され、これを上映することによって一定の思想又は感情の表現としての連続した影像及びこれに伴う音声がもたらされるためである。

そして、右映画フィルムの複製物たるプリント・フィルムを上映することによって、オリジナル・フィルムにおけるのと同じ画面が同一の順序で音声と共にもたらされることから、複数のプリント・フィルムを多数の映画館において上映することを通じて、それぞれ映画館における観客は、時間的・空間的な隔たりを超えて同一の思想・感情の表現としての同一の視聴覚的效果を享受することができることとなる。

四 右のとおり、劇場用映画においては、思想・感情の創作的表現は、フィルム編集等の行為を通じて一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることにより行われるものであり、複製物たるプリント・フィルムを上映することにより常に同一内容の連続影像がもたらされることで、広範な地域における多数の映画館での上映を通じて膨大な数の観客

に對て、同一の思想・感情の表現を傳達することが可能となっている。すなわち、複製物たるプリント・フィルムにより同一内容の連続影像が常に再現可能であることが、劇場用映画フィルムの配給制度の前提となつてゐるものといふことができる。そして、前記のとおり、「映画の著作物」に関する著作権法の規定が、いづれも、劇場用映画の利用について映画製作者による配給制度を通じての円滑な権利行使を可能とすることを企図して設けられたものであることを併せて考えると、著作権法は、多数の映画館での上映を通じて多数の観客に対して思想・感情の表現としての同一の視聽覚的效果を与えることが可能であるといふ、劇場用映画の特徴を備えた著作物として「映画の著作物」として想定しているものと解するのが相当である。

そうすると、著作権法上の「映画の著作物」といふ得るためには、(1)当該著作物が、一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組合わせることにより思想・感情を表現するものであつて、(2)当該著作物ないしその複製物を用いることにより、同一の連続影像が常に再現される（常に同一内容のものである）ものであることを、要するといふべきである。

2 本件各ゲームソフトの「映画の著作物」該当性

〔一〕本件各ゲームソフトは家庭用テレビゲーム機「プレイステーション」用のゲームソフトであるところ、これらは、プレイステーション本体にゲームソフトの収録されているCD-ROMを装填し、プレイヤーがコントローラ上に設けられたボタン等を操作することによつてCD-ROMに収録されたプログラムに基づき影像データ及び音声データが出力され、ゲーム機本体とAVケーブルで接続されたテレビ受像機の画面(CRTディスプレイ)上に影像が表示されることともに、スピーカーから音声が發せられるというものであり、

表示される影像の内容及びその順序はコントローラの操作により決定されるため、同一のゲームソフトを使用しても、プレイヤーによるコントローラの具体的な操作に応じて、画面上に表示される影像の内容や順序は、各回のプレイごとに異なるものとなる。そうすると、本件各ゲームソフトにおいては、プレイヤーの操作に従って画面上に連続して表われる影像をもって直ちにゲーム著作者の思想・感情の表現ということができないのみならず、画面上に表示される具体的な影像の内容及び表示される順序が一定のものとして固定されていくということもできないのであって、これらの点において、「映画の著作物」たり得るための前記の各要件を満たさない。すなわち、本件各ゲームソフトにおいては、映画の效果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表わされた著作者の思想又は感情の表現が存在せず、また、右表現が画面上に固定されているということもできないから、著作権法二条三項にいう「映画の著作物」



に該当しないものと解される。そして、右判断は、次の□(三)に述べられる点からも、首肯できるものである。

□ すなわち、本件ゲームソフトにおいては、CD-ROM上に内容・順序に従ってあらかじめ配列された連続影像ではなく、一種の素材としての多様な影像の集合であり、プレイヤーの操作により、影像が選択され、表示の順序が決定されて、初めて、画面に表示される具体的な連続影像が定まるものである。そこでは、プレイヤーによる影像の選択・配列の可能性は無限ではなく、CD-ROMに四倍記録されている影像の範囲内において行われるものであり、プレイヤーが表示される影像を操作を通じて画面に表示される影像を変化させることのできる範囲にも一定の制限があるが(その範囲はゲームソフトによって異なる)、一般的にいえば、碁、将棋、麻雀などのボードゲームやシミュレーションゲームの分野においてはプレイヤーの意思により影像を変化させることのできる

で、できる範囲が大きくなり、これに対して、アクションゲーム、シューティングゲーム等の分野においては、その範囲は小さい。」、いずれにしてもゲーム全体としての一連連続映像はプレイヤーの操作を伴って初めて決定されるものであり、それ以前に、ゲーム著作者自身編集行為をなししそれに準ずる選択配列行為により思想・感情の表出としての最終的な連続映像は一次的に決定されているものではない。なるほど、素材としての断片的映像であってもそれが思想・感情の創作的表現として著作物たり得る場合もあり得ようが、それはいうなれば劇場用映画の一場面スチール写真が著作物たり得ると同様であり、劇場用映画において冒頭のタイトル部分から最後エンドマークに至るまでの一連連続した映像全部が著作物により選択・配列されて、一定の思想・感情の表現として観客に提示されるのとは、質的に全く異なるものというべきである。

○ 本件各ゲームソフトを含有およびゲームソフトは、劇場用映画のようにあらかじめ決定され、一定内容の連続映像と音声的効果を視聴者が所与のものとして、自動的に受動的に受け取ることに終するものではなく、プレイヤーゲーム機の操作を通じて画面上表示される映像を自ら選択し、その順序を決定することにより、連続映像と音声的效果を能動的に決定させていることを本質的な特とするものであって、このような能動的な利用方法のため、プレイヤー個人がそれぞれ独自のゲームを操作して個別的画面上にそれれ異なるような映像を表示するに、形態で利用されるものであり、各数人が同一の映像を一度に鑑賞するという利用形態には本質的に含まないものである。現に、ゲームソフトは、多数の複製物を需者渡の対価を得ることで投下資本回収するという取引形態がとられているものであって、劇場用映画のように一度の上映を多数の観

下資本を回収することを前提とした、特有の複製物の取引形態は在しない。また、ゲームソフト個々の複製物が、劇場用映画の複製物であるプリント・フィルムのように、上映による多額の収益を生み出すという意味で高い経済価値を有するというものもない。四 右のとおり、本件各ゲームソフトは、画面上に表示される続影像が一定の内容及び順序にするものとしてあらかじめ定められているものではないから、「映の効果に類似する視覚的又は視覚的效果を生じさせる方法で複製され、かつ、物に固定されている著作物」(著作権法二条三項)該当するということではできないが、著作権法にいう映画の著作物が著作権法にいう映画の著作物に該当するということではきながら、これらが「映画の著作物に該当することを前提として、これらについて頒布権を有する旨という被告の主張は失当である。

二 結論

以上によれば、本件各ゲームソフトは、著作権法にいう「映画著作物」に該当せず、被告がこれらについて頒布権を有しないことと明らかなのであるから、その余の点につき判断するまでもなく、差止求権の不存在を確認を求める原告本訴請求は、理由がある。よって、主文のとおり判決する。

東京地方裁判所民事第四六部
裁判長裁判官 三村量一
裁判官 長谷川浩二
裁判官 大西勝滋

ゲームソフト目録
一 タイトル スターオーシャン・セカンドストーリー
商品番号 S L P M 8 6 1 1 0
17
発売元 被告
二 タイトル バスト・ア・
商品番号 S L P S 0 1 2 3
発売元 被告

(2) 昭和四十五年制定の現行著作権法に於いて、映画の著作物に頒布権が認められた立法の動機が原告主張のとおりであるとしても、右制定当時には転々と譲渡される形態のものも含める意図の下に二条三項で「映画の著作物」が定義され、右形態のものを除外されて映画の著作物に頒布権が認められてゐるのであるから、頒布権が認められる範囲を原告主張のように限定することは解釈として許されない。

2 争点2について

(一) 原告の主張

仮に、本件各ゲームソフトが「映画の著作物」に当たり、著作権法二六条一項の頒布権が認められるとしても、次に述べるような事情からすれば、右頒布権は、いったん適法に複製された複製物が適法に譲渡された場合には、当該複製物に關する限り消尽し、その後の譲渡等の行為には及ばないものと解すべきである。

(1) 著作権法二六条一項制定の前提となつたベルヌ条約における映画の著作物の頒布権は、第一頒布のみに及び、いったん頒布され

(一) 被告の主張

次に述べような事情からすれば、著作権法二六条一項で映画の著作物と認められた頒布権は、最初の頒布によって消尽するものではなく、二次以降の頒布行為にも効力を及ぼすものと解すべきである。

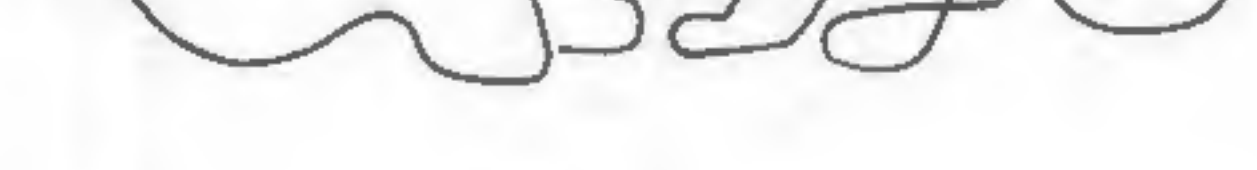
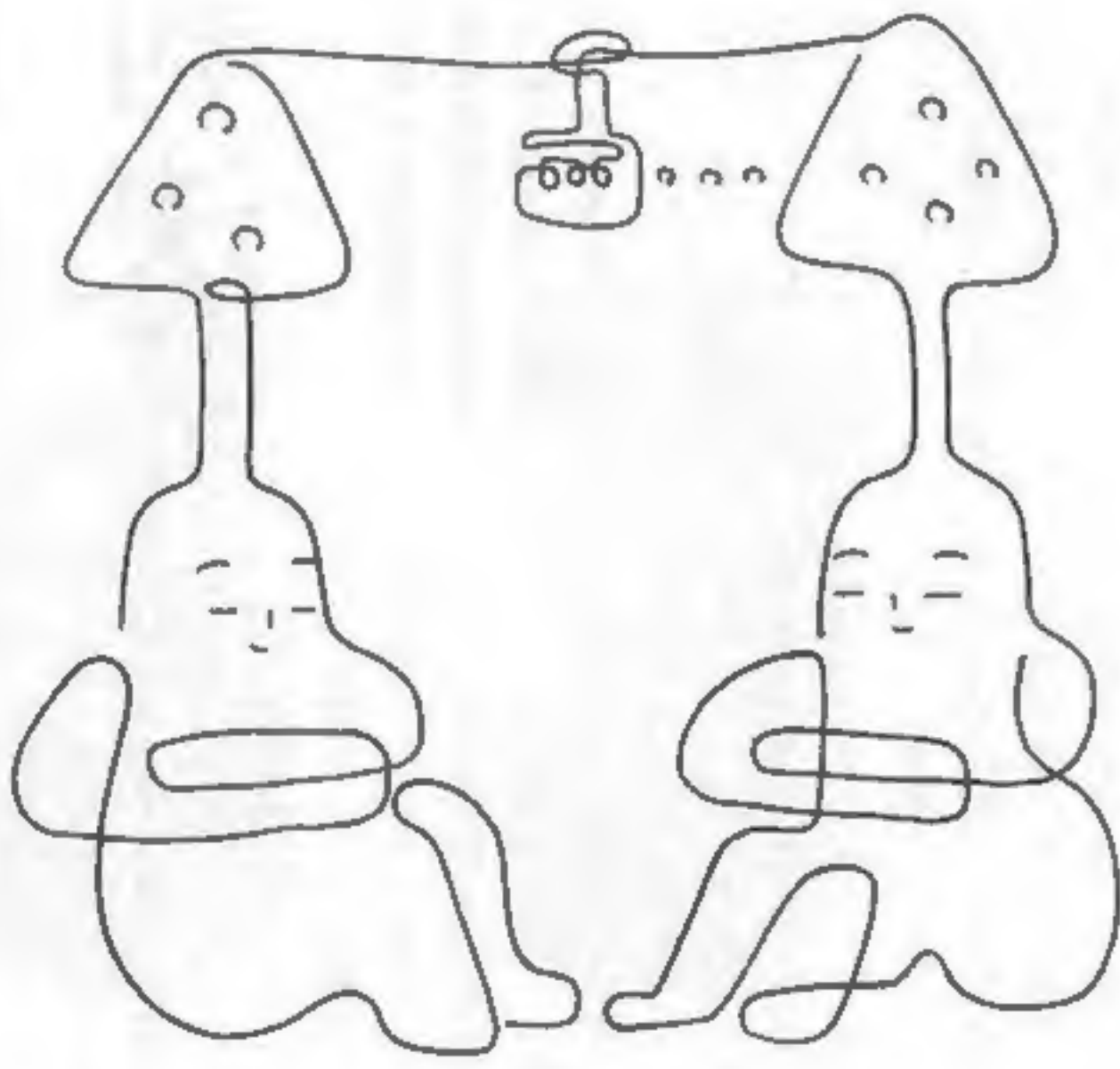
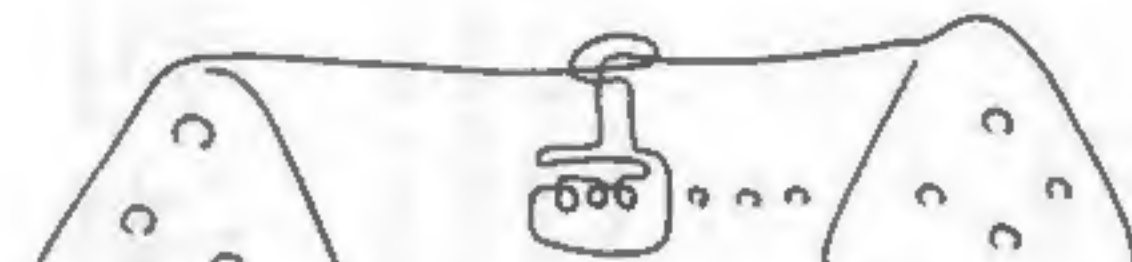
(1) 諸外国における立法例をみると、頒布権が二次以降の頒布に効力を及ぼさないものとするときには、その旨の規定を置いているところ、著作権法二六条一項の頒布権についてはそのような規定が存しない。

(2) WIPO著作権条約成立に伴う現行著作権法の改正の方向性として、著作物一般についての頒布権の導入と右頒布権についての消尽原則の適用が立法上の検討課題となっているところ、右検討の中で、立法当局は、現行著作権法二六条一項の頒布権は消尽しないものであるとの認識を表明している。

(3) 著作権法二条一項一九号によると、「頒布」は、「貸与」を包摂する概念として規定されているところ、貸与行為は複製物の最初

1 著作権法における「映画の著作物」の意義

(一) 著作権法は、「映画の著作物」(二〇条一項七号)に関して



れるものとされている（二条一九号）。

著作権法が映画の著作物のみ右のような頒布権を認めた趣旨につき考察するに、右規定は、ベア条約のブラツセル改正規定が、画の著作物について頒布権を認めていたことから、条約上の義務行として設けられたものである実質的には、劇場用映画におけるような特殊性を考慮したところによるものである（甲第六号証第九号証ないし第一四号証、第一号証、第四七号証、乙第二四証等）。

すなわち、劇場用映画は、オリジナル・フィルムを基にして複製されたプリント・フィルムを映館において上映し、映し出された視聽覚の表現を一度に多数の観に鑑賞させるという形態で利用されるものである。それ故に、劇場用映画においては、個々の複製が、右のような上映による多額収益（入場料収入）を生み出すという意味で、高い経済的価値を有することになり、また、他の著作物のように多数の複製物が需要される公衆に直接販売されるという流通形態をとらず、少数の複製

用映画の製作に投下した資本の取を図る利益を保護する上で、製物の流通全般をコントロール得る地位を保障することが適当あり、かつ、これを映画製作会社映画配給会社と映画館経営者の債権契約のみに委ねることで不十分であつて、著作権者に排性的のある物権的な権利を付与することが相当であり、他方、右流実態からすれば、右のような流通を認めたとしても、商品の流通不当に阻害することにはならなとの立法政策的な判断から、映の著作物のみにて前記の、前記のうな内容の頒布権を認めたものいうべきであり、それ以外には画の著作物のみに頒布権を認めべき実質的根拠を見出すことはきない。

右のとおり、頒布権は、劇場映画フィルムとの配給制度という会的な取引の実態と映画ブリンの経済的価値に着目して、そのき先を指定する権利として認めれたものであるが、映画の著作に關する著作権法の他の規定にならば著作物の範圍（二六条）著作權の帰属（二九条）及び著權の保護期間（五四条）に關す

よって変化すること（インタラクティブタイプ）は、著作権法二条三項における表現が存在し、それが物に固定されているとの要件の充足を妨げるものではない。プレイヤーのコントロールの操作によって映し出される影像が変化することでも、いかなる操作によりいかなる影像の変化が生じるかはすべてのCD-ROMに収録されたプログラムに設定されているのであるから、表現が物に固定されているとの要件を満たすことに変わりはない。

著作権法二条三項という表現の固定とは、要するに映画的表現が媒体である物に収められて保存され、必要なときに再生できる状態を指すのであって、影像が常に同じ組合せ及び順番で再生されるところに表現の固定性をいうわけ

(2) 平成八年（一九九六年）一月に成立したWIPPO著作権条約で認められている一般的な頒布権は、国内及びEUなどの域内における、第一頒布によつて国内や域内での頒布権が消尽することが前提となつてゐる。

(3) 諸外国の立法でも頒布権を認めてゐる国では、頒布の意味を限定したり、第一頒布により頒布権は消尽するとの法原理を認めてゐる。

(4) 特許権等の工業所有権においては、権利者によりいったん適法に取引に置かれた特許製品等については、特許権等はその目的を達成したのとして消尽し、その後の使用、譲渡等に対してその効力が及ばないという、いわゆる権利消尽の原則が認められるとされ

の譲渡が行われた後に行われる、とが一般的であるから、貸与権は最初の譲渡によって消尽しない権利と解される。そして、頒布権は包ていゝるに消尽しない貸与権を内包しているのであるから、同様に消尽しない権利と解さないと、両者間における合理的關係が保たれないことになる。

(4) ベルヌ条約では、映画の著作物の頒布権が最初の頒布によって消尽するの否かについては、明らかにされてゐない。

また、WIPO著作権条約では著作物一般について頒布権の規定を義務付けているが、右頒布権が最初の頒布によって消尽するものとするかどうかは国内法に委ねられてゐる。

第三 当裁判所の判断

明確な定義規定を置いていない。著作権法二条三項には「この法にいう『映画の著作物』は、映画の効果に類似する視覚的又は聴覚的效果を生じさせる方法で現れる、かつ、物に固定されてる著作物を含むものとする。」とされ、右のような著作物が「映画の著作物」に含まれることが規定されているが、ここでは「映画」の語が所与の概念として位置付けられているほか、具体的に何が著作物に該当するかも条文中明示にされていない。

したがって、著作権法にいう「映画の著作物」がどのようなものを指すかは、「映画の著作物」に関する同法の各規定を総合的に考察して決するほかないというべきである。

著作権法上、「映画の著作物」については、著作者の範囲（二）上

すなわち、映画の著作物については、著作物一般について認められている権利である複製権（二条）、公衆送信権等（二三条）、翻訳権・翻案権等（二七条）及二次的著作物の利用に関する原作者の権利（二八条）に加えて特有の権利として上映権及び頒権（二六条）が認められている。このうち、上映権は、映画の著作物を公衆に提示する形態で利用する権利であり、上演権、演奏権と他の著作物において認められている無形の著作物の利用に関する権利に対応するものである。

（二）頒布権は、複製物の譲渡は貸与に関する権利として映画著作物のみについて認められているものであり、公衆への譲渡又貸与のみならず、公衆への提示（上映）を目的として複製物の譲渡

社と映画館経営者との間での取引によって流通することになる。実際、映画製作には巨額の資金が必要であり、映画製作会社・映画館会社は、プリント・フィルム映画館経営者に貸し渡すにとどまらず、上映期間が終わった後貸し渡しプリント・フィルムを返却させ、指示の下に別の映画館に引きがせるなどの方法を通じてプリント・フィルムの流通をコントロールするという、いわゆる配給制を通じて、興行収益を見越して映の地域的な範囲・順序や期間などを戦略的に決定することで、下した資金の回収を行ってきたという社会的な実態が存在した。著作権法は、劇場用映画の右のような利用形態、個々の複製物が持たされる価値及びその流通形態の経済的価値及びその流通形態の



PREHISTORIC ISLE 2

原始島

原始島2

PREHISTORIC ISLE 2
人を助けてパワーアップ!!
本格派シューティングゲーム
ネオジオから登場!

現用兵器VS太古の恐竜!
勝つのはどっちだ!?



開発元
夢工房
©YUMEKORO 1999

NEO GEOはSNKの商標です。◎画面写真は開発中のものです。

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる!
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!



- ◆かわいいハチとお花畑で、女性ユーザーの視線を釘付け!
- ◆遊び方は簡単、フック式の的にひっかけて景品を落とすだけ!
- ◆目標ベアアウト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載!
- 使用電源: AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力: 330W
- 寸法: 幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
- 重量: 295kg



SNK

株式会社 SNK

本社 〒564-0063 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL:06(6339)3311(代)

大阪販売部 〒564-0063 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL:06(6339)5588 FAX:06(6339)3313

東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区千代田3-4-19 TEL:03(5275)2737 FAX:03(3222)7422

名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100 TEL:052(702)8522 FAX:052(702)8545

**全米No.1
ヒットゲーム、
いま上陸!!**

HYDRO THUNDER
パワーボートレースゲーム

ハイドロサンダー25インチ仕様(一台当たり)
●使用電源: AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力: 280W
●寸法: 幅760mm×奥行き1630mm×高さ1880mm
(シート部最大スライド時は、奥行き1730mm)
●重量: 159kg

MIDWAY GAMES INC.

**目標回転数を狙って、
ハンマーを振り下ろせ!!**

**ハンマー振るって景品ゲット!
叩いて楽しいプライズマシン!!**

ハンマーの一撃でルーレットを回転させ、
表示された目標回転数に合えば、景品が当
たります。もし、はずれても目標回転数の
±3の差ならば、もう1回ボーナスチャンス
にトライ可能。
また、ラッキーボーナスとして、回転数が
77・88・99(設定変更可)の場合も
景品がゲットできます。

ドルビー

- 使用電源: AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力: 80W
- 寸法: 幅770mm×奥行き635mm
x高さ1880mm
- 重量: 130kg

発売元 株式会社SNK 製造元 株式会社インタージオ

**集中力と緊張感で楽しさ倍増!
ハラハラドキドキのアイスマシン登場!!**

●宙を漂うアイス玉の動きに、アイキャッチ効果バツグン!
●すぐアイス玉の数は、プレイヤーのルーレットで決定!
●オペレーターの手回しで調節可能な自動難易度
調整機能搭載!

●使用電源: AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力: 310W
●寸法: 幅700mm×奥行き850mm×高さ1950mm
●重量: 110kg

SNK Home Page URL:
<http://www.neogeo.co.jp/>

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	7.39
2	1	バーチャストライカー 2 パーバージョン2000 (セガ社NAOMI) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	7.27
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)	6.97
4	6	ストリートファイター IIIサードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	6.19
	4	バーチャストライカー 2 パーバージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	6.12
6	7	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.50
7	13	スーパーワールドスタジアム 99 (ナムコ) Super World Stadium 99 (Namco)	5.17
8	15	ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco)	5.06
9	5	バーチャストライカー 2 パーバージョン98 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	4.83
10	29	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.80
11	17	スーパーパズルボブル (タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito)	4.75
12	8	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	4.64
13	16	パズループ (ミッチェル) Puzz Loop (Mitchell)	4.55
14	22	すくすく犬福 (ビデオシステム/トーフジャパン) Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.50
15	14	ジャイアントグラム全日本プロレス 2 (セガ社NAOMI) Giant Gram (Sega)	4.47
16	18	ギャロップレーサー 3 (テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.44
17	11	バスト・ア・ムーブ 2 (メトロ/ナムコ) Bust A Move 2 (Metro/Namco)	4.43
18	35	バーチャロン Ver 5.4 (セガ社) Virtual On Ver. 5.4 (Sega)	4.42
19	-	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.40
20	9	ストリートファイター EXプラス (カプコン) Street Fighter EX Plus (Capcom)	4.33
21	24	ぐわんげ (ケイブ/アトラス) Guangen (Cave/Atlus)	4.31
22	21	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.21
23	36	子育てクイズマイエンジェル 3 (ナムコ) Quiz My Angel 3* (Namco)	4.20
24	25	ジョジョの奇妙な冒険 (カプコン) Jo Jo's Venture (Capcom)	4.14
25	28	テトリス・ザ・グラندマスター (アリカ/カプコン) Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.10

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査アンケートの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	サイレントスコープ (コナミ) Silent Scope (Konami)	9.08
2	1	ドラムマニア (コナミ) Drum Mania (Konami)	8.39
3	4	ギターフリース (コナミ) Guitar Freaks (Konami)	7.25
4	11	ロックントレッド (ジャレコ) Rock'n Tread (Jaleco)	7.00
5	7	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.78
6	5	ギタージャム (ナムコ) Guitar Jam (Namco)	6.73
7	6	バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	6.65
8	9	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.64
9	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.55
10	12	ビートマニアコンプリートミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6.47
11	10	ポップンミュージック 2 (コナミ) Pop'n Music 2 (Konami)	6.44
12	15	ビートマニア・フォースミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	6.29
13	14	エアラインパイロット (SD/DX) (セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	5.92
14	16	レースオン! (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco)	5.82
15	13	ステップングステージ (ジャレコ) Stepping Stage (Jaleco)	5.75
16	17	ガンバール (ナムコ) Point Blank 2 (Namco)	4.73
17	18	セガラリー2 (DX) (セガ社) Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.63
18	20	バーチャファイター 3 t b (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.27

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	エル (メイクソフトウェア) el. (Make Software)	7.38
2	2	透明マジック (オムロン) Transparent Magic (Omron)	7.25
3	3	ストリートスナップ (トウワジャパン) Street Snap (Towa Japan)	7.09
4	5	デカプリ (アイエムエス) Deka-Pri (IMS)	6.36
5	4	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlas)	6.06
6	-	アートマジック (オムロン) Art Magic (Omron)	5.88
7	6	プリプリキャンバス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)	5.56

まるち かめら あいず No.343



矢飛圓方

風の音 ⁷

覚的な次元にまで掘り下
 げて太宰を解説してゆく
 作業は、まず冒頭の昔斬
 を語って聞かせるところ
 から鮮やかに響いてくる
 ね。

太宰がその当時、実の
 母とおもいこんでいた叔
 母さえが、神経過敏で不
 眠症の太宰を眠らせるの
 に津軽に伝わる昔斬を語
 って聞かせる。

長え長え昔斬、知らへ
 がな。

山の中に樫の木いっば
 んあつたずおん。

そのてつべんさ、から
 す一羽来てとまつたず
 おん。

また、からすあ、があ
 って啼けば、樫の実あ、
 一つはたんで落つずお
 ん。

また、からすあ、があ
 ったからすあ、があ
 ったことだらう。ぞがず

子守唄のような感じで
 ……ずおん。…ずおん。
 ……ずおん。…ずおん。
 おんが繰り返して続い
 てゆく。

「ずおん」は、津軽弁で
 「ぞうな」という意味で
 ある。

長部さんの「もう一つ
 の太宰治伝」の眼目はこ
 のからスタートしている
 このきえさんの「ずお
 ん」が、太宰のあの独特
 の語り口を形づくってゆ
 く手本のはじまりなので
 ある。

音に敏感なあのついで読
 ませてしまう、太宰治の
 文体の秘密を辿ってゆく
 というのが長部さんの「辻
 音楽師の唄」である。

多分…ぞ…ぞ…ぞ、
 が長い年月をかけてもど
 と響きのよい…ずおん
 ……ずおんに変化してい
 ったことだらう。ぞがず

いることに、長部さんの透徹した津軽への眼差しは、自分の幼い頃の記憶から太宰の幼時、更にその人のスタイルへと一直線にその筋を見透してしまつた星の時間、ある瞬間にもつたに違いない。

――物心がつくのと同時に、修治にとって、言葉は快楽の源泉であつた。その言葉というのは響きのよさをもつ。

そうだね。問題の辻音楽師というのはどうやら長部さんが太宰の文体への定義づけとしてあげているような感じがする。

――江戸の町を流して歩いた辻音楽師の唄に引きこまれて、じつと一心に聞き入つてた――ここにでてくる辻音楽師は新内流しだね。

意味はわからない

あげている「かつほれ」にしても歌舞伎にしては七五調の響きのよさがいちばん肝腎なことだ。俺の勘では戦後いちばん多く売れた「太宰治論」は奥野健男のものだとおもふけど、勿論太宰治論は奥野のものだけではなく、まさに汗牛充棟、無数に出版されてゐる。長部さんと太宰治との関係については実は俺が興味をもつてゐるのと同時に分りにくさうなところはかなりの軍国少年であつた長部少年が戦戦後あまり時を経ずしてどうしてすんなりと太宰の世界へ入つてゆくことが出来たのかといふことだね。俺はたまたま日本放送電氣の技師をしている親父の子であつたためにあの戦争については十二月八日の朝から冷めた目で見続けされてきた。

が載つていて、元来映画の話がメインである通信なのだが、今回は大半が葛粉などの甘味処で美味いものを食べたことの報告でした。あれだけ食べたものへの情熱がでてきたということは、もう長部さんはすっかり元氣になられたということでしょう。

うん、ばくも見たけど、甘いものについては一言いわせて欲しいな。

東京へ行ったついでに神田の竹村や、神楽坂の甘味処に行くたびに甘いものについてだけは、大阪が日本一であるという確信がつよくなるばかりだ。葛粉はまだ知らないけど、竹村も神楽坂も貧しい味だよ。

大阪のことがいいんだ。たべもの追っかけを本家が出来るようになったのがつい嬉しかったものだから。

大阪に本家が二軒、堺に

小豆の方もともとが羊羹屋でもから間違いない日本一の小豆、竹村の小豆はしょぼしょぼしていて貧相で可哀そうです。葡萄豆も負けてはいない大粒の粒揃いで立派なものだ。

長部さんも大阪に来た際には是非伊国屋地下ではなくて、その下の下へエスカレーターで降りて行つて、堀りの新幹線の中でゆつくり賞味して頂きたいものです。

おいおい、せっかく、「辻音楽師の唄」について真面目に話を続けていたのに、たべもの話に横滑りしていったみたいだな。

ま、いいじゃないの、長部さんが元氣になってたべもの追っかけを本家が出来るようになったのがつい嬉しかったものだから。

はじめからこの戦争には勝ち目がないと親父はばやと嘆いた。十二月八日に開戦についての作文を書かされ、他の友だちは威勢よく、ただ一人負けたのも書けず淋しい限きの嵐風が吹きぬけるような感じの作文を書いたのをいまだに憶えている。太幸の自死はニュースで知ったが、率直にその時の印象をいえば懦弱な人ではない、自分とは関係がないというようなことであつた。

ただその後くらいになるとたんに読もうとおもつて読みだした太幸の小説が面白くて、太幸と縁切れがきずに困惑するといふ変な関係が生ずると話をかかわすだけでなくこの間見た雑誌に長部さ

（宇謝野晶子の実家）
軒、和歌山に一群とあつて、実ややこしい。その生上百貨店の出店は他生の菓子店との縄張りの問題があつてそれを店に出すことが出来なかつたらしいので、あ大阪の駿河屋は実にややこしい。

間違ひなくそれを買うことが出来る駿河屋は大阪梅田三番街の店です。大雑把に見當ていうと、紀伊国屋の下の下にある、紀伊国屋は一階で駿河屋は地下二階、川の

ある街の入り口にありま

す。

ここの白玉ぜんざいと銘密の黒密の方、白密もあるけど黒密の方がこつててとしつこく、そのことで加減が最高なので、とにかく寒天はふりふり、竹村の寒天はふり

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

びよびよビンゴ

ニューヘキサプレジデント

ニュージャンボツイン

キャットプレイ キッズフラワー

75 ポ  期待と信頼を凝縮しながら
ボールを脱いだ王者の極!!

ロケを選ばないコンパクト型で
よりスマートにグレードアップ

客層に合わせて選べる2種類のベンダー
(75φカプセル／キャンディ仕様)
料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能



PIYO PIYO BINGO

NEW HEXA PRESIDENT

NEW JUMBO TWIN

CAT PLAY

KIDS FLOWER

VUBIS
IUBIS

株式会社ユウビス

本 社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX. 06-6787-1952
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3884 FAX. 03-3837-3887
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX. 092-771-7223

CAPCOM



Bizarre Adventure Heritage for The Future



© 日本東宝映画 LUCKY LAND COMMUNICATIONS・集英社
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

●新たな「スタンド使い」参戦!! 後継16人の熱き戦い!!
圧倒的な要領に「ホル・ホース」「マライア」など登場!! CPU専用キャラだった「ヴァニラ・アイス」も使用可能に!!
●新機軸「チャレンジモード」搭載!!
ランダムに現れる敵を次々に倒し、腕に磨きをかけろ!! ゲームオーバー時にはジョセフがキミの戦いぶりを評価してくれる。
●お馴染みのキャラクターがさらにパワーアップ!!
前作からのキャラクターには新必殺技、新スーパーコンボを追加!! 考えうる最高のゲームバランスでジョジョの奇妙な冒険「完成形誕生」!!



CAPCOM FAX 通話 ●好評稼働中!!
FAX: 06-6947-4540 ●最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報は5分以内で必ずお伝えします。

●●● 育集 ●●●
CAPCOM Family Club

●●● 育集 ●●●
CAPCOM Family Club

●●● 育集 ●●●
CAPCOM Family Club

●●● 育集 ●●●
CAPCOM Family Club

英文版業界ニュース

Nintendo, Konami Tie Up On "Game Boy Advance"



Yamauchi of Nintendo (l) and Kozuki of Konami at the press conference.

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, and Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on September 3 that the two companies have agreed to set up a joint venture called Mobile 21 Corp., Tokyo, which will focus on the development of video games for Nintendo's next generation hand-held video "Game Boy Advance".

Nintendo will ship a dedicated adapter connecting its 8-bit hand-held video "Game Boy" and "Game Boy Color" which have total world shipments of 80 million sets, with a mobile phone, in Japan in April 2000. On that occasion, it will also ship the set of "Game Boy Plus Communication Game". This new software will allow players to play network games.

As the next step in its marketing

strategy, Nintendo will ship the 32-bit hand-held video "Game Boy Advance" in August 2000. This contains a unit for connection with a mobile phone, and a dedicated digital camera will be prepared as an option.

The screen of "Game Boy Advance" is a TFT format sized at 40.8 mm x 61.2 mm and larger than "Game Boy". When using a digital camera, the player can play while viewing the

competitor's face. With "Game Boy Advance", game software for "Game Boy" can be used.

"Mobile 21", the joint venture of Nintendo and Konami, will develop network games for the new hardware system. It will be established in mid-October with Konami and Nintendo each investing 50% of the capital. "Mobile 21" will also develop game software for the next generation home video system "Dolphine" to be developed by Nintendo in cooperation with IBM and Matsushita Electric.

By connecting "Game Boy Advance" with a mobile phone, network video games can be enjoyed, and various services can also be enjoyed by connecting it to the internet. By means of "Game Boy Advance", both mobile PC and internet mobile phone markets will also be targeted.

Capcom Listed On OSE 1st

Stocks of Capcom Co., Ltd., Osaka, were promoted from the second section of the Osaka Stock Exchange to the first section, as of September 1. Capcom's stocks were first listed on the over-the-counter market in February 1990, and listed on the second section of the Osaka Stock Exchange in October 1993.

Similarly, stocks of Round 1 Corp., Sakai, Osaka, were promoted from the second section of the Osaka Stock Exchange to the first section, and also from the second section of the Tokyo Stock Exchange to the first section, as of September 1. Round 1 is a bowling center and arcade operator company, which listed its stocks on the second section of the Osaka Stock Exchange in Sept. 1997, and on the second section of the Tokyo Stock Exchange in Dec. 1998.

At present, coin-op amusement related companies listing their stocks on the first section of the Tokyo Stock Exchange are Konami Co., Ltd., Namco Ltd., Round 1 and Sega Enterprises Ltd. Stocks of Oriental Land, Nintendo and Enix are also listed. Taito Corp.'s stocks are listed on the second section of the Tokyo Stock Exchange.

On the first section of the Osaka Stock Exchange, stocks of Capcom, Konami and Round 1 are listed. Stocks of Sanoyas Hishino Meisho, which is a major amusement parks ride manufacturer, are also listed. On the second section, stocks of Mitsui Green Land, an amusement park operator, are also listed.

Companies whose stocks are not listed on the stock exchange but offered over-the-counter are Atlus, Jaleco, Seta, Sigma, Sugai Entertainment, and Tecmo.

Although Sony Computer Entertainment (SCE) and SNK are not public companies, they are expected to become public in the future.

SK Japan Co., Ltd., Osaka, a sales company specializing in prizes for crane games, listed its stocks on the New Market Section of the Osaka Stock Exchange on August 24. Tose Co., Ltd., Kyoto, a subcontractor com-

Konami Wins Exclusive B'ball License

Baseball video games enjoy a deep-rooted popularity in Japan. However, Konami has recently entered into an exclusive licensing agreement with the Nihon Pro Baseball Organization (NPB). This has led to a great deal of anger from other manufacturers who

are also used to incorporating data on Japanese pro baseball players into their video games.

Up until now, each licensee has obtained a separate license for each game from the NPB. However, the NPB has now given an exclusive three-year license to Konami meaning that other manufacturers must sub-license from Konami. Konami's only reaction is "This is the situation because Konami has become an official sponsor of the NPB".

Konami has also not clarified whether the license covers only consumer games or includes coin-op games as well. Sega and Namco have regularly released coin-op video games but no reaction was forthcoming from either company on the Konami license.

Namco, Konami Announce Karaoke Vids

Namco Ltd., Tokyo, announced at the end of July that, together with Nikkodo Co., Ltd., it will develop the coin-op karaoke game "Million Hits". The aim is to ship the game in December 1999. "Million Hits" is a music game allowing players to twang the strings of a guitar according to the notes of a song. It is a two-player game and the music in the game is supplied by Nikkodo.

Meanwhile, Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on August 5 that it was tying up with the major karaoke manufacturer Daiichi Koshu in order to develop the coin-op karaoke game "DDR-DAM". The game is to be a combination of Konami's "Dance Dance Revolution" and Daiichi Koshu's karaoke "DAM". The game features a "calorie karaoke function" which shows the amount of calories used by the player when dancing and singing the song. It is planned to ship the game in November.

FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

**! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE**

Visit our websight for more information
<http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/>
E-mail: fillmore@pic-internet.or.jp

FILLMORE, INC.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563-0043, Japan.
Tel: +81(727)54-2535 Fax: +81(727)54-2522

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: <http://www.ampress.co.jp/>

© 1999 Amusement Press, Inc.

キャッチ・ザ・ハート
TAITO®

GM

パワーショベルに乗ろう!!

POWER SHOVEL SIMULATOR

好評
発売中

50inch

29inch

●サイズ
(29インチ):
W1010mm×D1461mm×H2015mm
(50インチ):
W1158mm×D2284mm×H2004mm

実機と同じ操作系。
振動が伝わる臨場感。

プレイヤーを掴んで離さないステージ構成

技術を究める「現場王モード」
笑いスリルの「バイト王モード」
競う醍醐味「2人プレイモード」



カードパズル
フリックメイプ
FLIP MAP

めくってそろえる
かんたんカードパズル!

同じ色のカードを3枚以上揃えて消す
パズルゲームです。

TAITO G NET システム 第6弾

好評発売中

TAITONET

TG

総販売元

株式会社

タイター

開発元

MOSS

©TAITO CORP. 1999

©MOSS 1999

本格四人打プロ麻雀
麻雀王
MAHJONG OH

十二人のプロ雀士が
プレイヤーを迎え撃つ!

TAITO G NET システム 第7弾

近日登場

TAITONET

TG

総販売元

株式会社

タイター

開発元

Warashi, Inc.

©TAITO CORP. 1999

©Warashi 1999

電車メダルゲッター
子供編
GO!
LET'S GET MEDAL!

みんなで楽しめる
すどろく国ルレットだよ!

「電車GO」が
メダルゲームで
新登場!

●サイズ: W640mm×D810mm×H1850mm ●重量: 105kg

好評発売中

そろえる?
BIG

「そろっとーる」の
おもしろさ!
大型景品にも対応!

景品盗難&不正防止機能を強化!

●サイズ: W1200mm×D890mm×H1850mm ●重量: 205kg

好評発売中

株式会社 タイター

〒102-8548 東京都千代田区千代田2-5-3 ©TAITO CORP. 1999
※当社の仕様書及び商品写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

TG販売部/〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部/〒243-0498 神奈川県横浜市港南区250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649